Moderno

SUPER

Manual do Aventureiro

Moderno
SUPER
Suplemento
para o jogo
Super 3D&T
Manual do
Aventureiro

CRÉDITOS

EDIÇÃO E TEXTO

Carlos Maurilio “Téko” Martins

ARTE

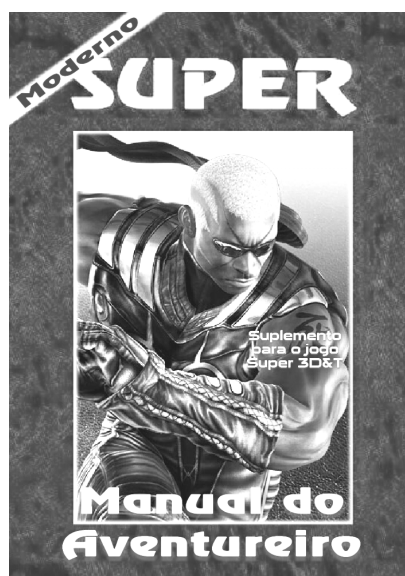
Todas as ilustrações, imagens e logos apresentados aqui pertencem a seus respectivos autores e são utilizados apenas com o propósito de resenha.

CAPA

NAMCO® & Carlos Maurilio “Téko” Martins

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

Elizabeth “Véia” Guedes
Antonio Carlos “Kalú”
Denize “Zayne” Rodrigues
Maury “Shi Dark” Abreu
Marcelo Cassaro
Luciano “And Becker”
Rafael Mena
Leonardo “Duendelho” Sanches
Ricardo “Boruk” Mega
Airton “Kess the Ranger” Medina
Tiago “Toiço” Mottini
Renato “Marvin” Amado
Rafael “Taquarito” Bisso
Fernando “Kadith”
Rodrigo “Bellenus”
José Manuel “Junior”
Martin “Kophidis” Mega
Rafael “Muzza” Mozzillo
Leonardo “Thundersteel”
Sandro “Prometeu” Melo
Wagner “Seje” Corrales
Anderson “Galli”
A todos os membros e amigos das comunidades 3D&T Brasil e Super 3D&T Turbo (Orkut)

Moderno
SUPER
Suplemento
para o jogo
Super 3D&T
Manual do
Aventureiro

Heróis. Eles existem em todos os tamanhos e formas, cada um utilizando seus melhores talentos. Cada um combatendo o mal a seu próprio modo peculiar, demonstrando os mais surpreendentes poderes e técnicas.

O Super Manual do Aventureiro Moderno vai prover jogadores e mestres com vários arquétipos para heróis aventureiros, com as mais variadas técnicas de combate, poderes e habilidades.

3D&T

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição**. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio; é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Elas foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogos são poucas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer heróis iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Super Manual 3D&T Turbo** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento para **3D&T**.

O Super Manual do Aventureiro Moderno

O jogo **3D&T** oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. Através da compra com pontos, você pode ter um aventureiro que voa, luta com um machado, tem um companheiro tigre que dispara adagas de gelo azul pelos olhos... ou qualquer outra bizarrice que você consiga imaginar.

A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato, ou quando está sem idéias no momento, pode ficar indeciso sobre como será o herói.

O **Super Manual do Aventureiro Moderno** serve para auxiliar o jogador nessa escolha, apresentando uma grande variedade de Kits. Um “Kit” é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Algo para ajudá-lo a ser diferente, especial, único.

Os Kits de Personagem

Os Kits funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Racial; cada personagem pode adotar apenas um Kit, se puder pagar por ele.

Os Kits do Super Manual do Aventureiro Moderno, representam uma selvagem variedade de habilidades e conhecimentos que as pessoas possuem, ou tem acesso no mundo moderno atual.

● **Atenção:** é aconselhável que APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) possam adotar Kits. Porém raças mais poderosas possuem um custo maior em pontos de personagem. Dessa forma, cabe ao Mestre permitir ou não o acesso a Kits para não desequilibrar o jogo.

NPCs podem ter Kits com qualquer pontuação.

Cinco Kits básicos estão disponíveis no Super Manual do Aventureiro Moderno. Os cinco Kits básicos são:

Civil: Demonstra o arquétipo encontrado na maioria da população, ou seja, os não-aventureiros.

Combatente: Demonstra treinamento em lutas corpo-a-corpo ou à distância.

Defensor: Demonstra treinamento ágil, coordenação motora soberba e incrível rijeza corporal.

Especialista: Demonstra aptidões para melhorar suas capacidades lógicas e de raciocínio.

Robusto: Demonstra um corpo perfeito, saudável e resistência atlética.

KITS DE PERSONAGEM

Custo

O custo de todos os Kits apresentados nesse capítulo é de 0 (zero) pontos, porém esse custo pode se elevar dependendo da Ocupação Inicial escolhida (para maiores detalhes consulte o próximo capítulo).

Geralmente todos os aventureiros modernos são humanos, porém no caso do Mestre permitir outras raças na aventura, estas pagarão 1 ponto extra pelo Kit escolhido.

Restrições

Alguns Kits podem ser adotados apenas em conjunto com uma certa Característica ou Vantagem/Desvantagem. Outros Kits, pelo contrário, são proibidos para certas Vantagens ou Desvantagens.

Vantagens

Quase todos os Kits oferecem bônus em Características, Vantagens e/ou Especializações gratuitamente; uma vez que você tenha pago pelo custo do Kit e satisfaça as restrições, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns Kits também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o Kit, nem tem a obrigação de comprá-las – mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor.

Muitos Kits também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem nesse trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Alguns Kits trazem algumas Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um Kit.

Pontos de Vida e Pontos de Magia

A medida normal de PVs e PMs para um personagem é igual à sua Resistência x5. Contudo, quando usa um Kit, você deve adotar uma nova medida.

Também pode ocorrer que um mesmo Kit tenha medidas diferentes para PVs e PMs.

Se um personagem compra Vantagens como Pontos de Vida Extras ou Pontos de Magia Extras, ele deve seguir o padrão determinado pelo Kit para ambos.

Civil

Custo: 0
Restrições: nenhuma.
Vantagens: nenhuma.
Desvantagens: nenhuma.
Pontos de Vida e de Magia: Rx2.

O farmacêutico comum; o atendente de lojas e bares; o construtor de casas e produtor dos diversos itens que os aventureiros podem encontrar mundo afora. Civis geralmente não buscam por uma vida perigosa de aventuras e nem possuem as habilidades necessárias para isso. São especializados em suas vocações próprias e são a maioria na população.

Civis são péssimos aventureiros. Este tipo de arquétipo é reservado para aqueles que não se encaixam nos outros parâmetros oferecidos pelos outros Kits.

O Mestre também pode usar este Kit para NPCs com pouco poder de combate e defesa ou com o mínimo de Perícias/Especializações.

Um personagem com este Kit não pode assumir diretamente um Kit Avançado (veja mais adiante), mesmo atendendo aos Requisitos. Antes ele deve assumir um outro Kit comum (e este será abandonado).

Combatente

Custo: 0
Restrições: Força ou PdF1 ou mais.
Vantagens: recebe Ataque Múltiplo (OU Tiro Múltiplo) e Usar Armas Simples (Modernas) gratuitamente.
Desvantagens: nenhuma.
Pontos de Vida: Rx4.
Pontos de Magia: Rx3.

O militar super treinado. A campeã de caratê. O furtivo atirador de elite. O mestre espadachim. O boxeador profissional. O pistoleiro mercenário. O brigão dos bares e docas. Todos são heróis que, por profissão ou devoção, dominam as artes do combate e abrem caminho a socos e tiros através de seus problemas. Combatentes podem ser sofisticados, profundos estudiosos ou especialistas em certas armas e estilos; ou então truculentos e brutais, batendo forte ou usando armas pesadas para causar muito estrago. Embora todos sejam bons combatentes, cada Combatente é um herói único em sua forma de enfrentar ameaças.

Força e Poder de Fogo são importantes para o Combatente, mas isso dependerá de seu estilo. Para lutar corpo-a-corpo, com os punhos ou armas como espadas, clavas e machados, é melhor possuir uma Força elevada. Mas para combater à distância, com armas de fogo ou de arremesso, o mais importante é ter um bom Poder de Fogo.

O Combatente pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Foco em Arma:** o Combatente pode selecionar uma arma qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-la (pode ser empregado em Ataques Desarmados). Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma arma diferente.

• **Acerto Crítico Aprimorado:** usando esta habilidade, o Lutador ganha um bônus de +2 na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando armas que saiba usar (inclusive Ataques Desarmados). É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM.

Defensor

Custo: 0

Restrições: A1 ou mais.

Vantagens: recebe Especialista em Defesa, Usar Armas Simples (Modernas) e Usar Armaduras Leves (Modernas) gratuitamente.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

O guarda-costas. O militar da linha de frente. Este herói prioriza a defesa acima de tudo. Ele se especializa em esquivas, porém quando o ataque é impossível de ser desviado, o Defensor é o que melhor absorve os efeitos do dano recebido. Assim sendo, a injúria não será tão grave devido ao seu alto grau de defesa.

Um Defensor pode ser uma bela assassina ninja capaz de esquivar-se de balas ou lâminas; ou um gigante massivo, que gargalha ao ter uma garrafa quebrada na cabeça.

Valores altos de Armadura e Habilidade são indicados para o Defensor, pois aumentam sua rijeza corporal e o permitem se esquivar de ataques com maior facilidade.

• **Foco em Armadura:** o Defensor pode selecionar uma armadura qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FD final +2 quando utilizá-la (pode ser empregado em defesa sem armadura). Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma armadura diferente (sendo que defesa sem armadura conta como um tipo).

• **Defesa Aprimorada:** usando esta habilidade, o Defensor ganha um bônus de +2 na FD quando consegue um Acerto Crítico trajando armaduras que saiba usar (ou pode atribuir essa habilidade quando não usa armadura alguma). É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Defesa. Consome 1 PM.

Especialista

Custo: 0

Restrições: H1 ou mais; proibido para personagens com Inculto.

Vantagens: recebe Memória Expandida, Perito e Usar Armas Simples (Modernas) gratuitamente.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

O rastreador incansável. O ás do volante. O esportista olímpico. O hacker. O gênio da ciência. O detetive sagaz. O rei dos disfarces. Com emprenho e treinamento, estes heróis se tornam mestres em seus campos. Conseguem falar muitos idiomas, quebrar códigos de computador, interrogar suspeitos, desativar armadilhas, seguir pegadas, produzir peças de arte, consertar armas e veículos... enfim, dominam as mais variadas habilidades, perícias e conhecimentos. Alguns Especialistas são concentrados em uma única área, tornando-se os melhores do mundo nesse assunto, enquanto outros preferem diversificar suas capacidades em nome de uma maior versatilidade.

A Habilidade é, com certeza, a Característica principal do Especialista, pois ela aumenta suas chances em testes de Perícias e Especializações (além de ajudá-lo a evitar ataques, já que estes heróis não são muito resistentes...).

• **Improviso:** o Especialista pode improvisar soluções e/ou ferramentas para resolver algumas tarefas. Ele pode gastar 1 PM para conseguir um sucesso automático em um teste de Perícia/Especialização, porém isso não pode ser feito para tarefas consideradas impossíveis.

• **Encontrar Falhas:** o Especialista pode localizar falhas no estilo de luta de um adversário se realizar um teste bem sucedido de Habilidade durante a luta (ação parcial). Sempre que o Especialista passa no teste, seu adversário recebe os efeitos da Desvantagem Ponto Fraco mesmo se não a possuir. Porém se o oponente possuir a Desvantagem, o Especialista recebe um bônus de H+2 (ao invés de +1) quando lutar com ele.

Robusto

Custo: 0

Restrições: R1 ou mais.

Vantagens: recebe Energia Extra I, Pontos de Vida Extras x1 e Usar Armas Simples (Modernas) gratuitamente.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx2.

O espião sorrateiro. O trapezista de circo. O dublê profissional. O arqueólogo aventureiro. Estes heróis são mestres nas artes em correr riscos, driblar inimigos, escapar de armadilhas e sair de armadilhas e sair de encrencas. Eles raramente são feridos e, quando isso ocorre, conseguem suportar mais injúrias que uma pessoa comum. Escapar com vida muitas vezes é a maior das vitórias, e isso é algo que o herói Robusto faz melhor.

A Resistência é a Característica principal do herói Robusto, pois aumenta seus Pontos de Vida e de Magia. Uma alta Habilidade também é indicada para aumentar seu valor de Força de Defesa e testes de Esquivas.

O Robusto pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Resistência Contra Toxinas:** o herói Robusto recebe um bônus de R+2 para resistir aos efeitos de venenos e outros tipos de toxinas não-mágicas.

• **Vigor:** com esta habilidade o herói Robusto pode tornar um dano letal recebido em dano não letal (desde de que esse dano não seja considerado mágico). Para isso o herói Robusto deve passar em um teste de Resistência com um redutor que irá depender da quantidade do dano recebido: R-1 para até 10 pontos de dano, R-2 para até 20 pontos de dano e R-3 para danos superiores. Se ele falhar no teste irá receber o dano normalmente. Usar esta habilidade consome 4 PMs e pode ser usada até duas vezes por dia.

OCUPAÇÃO INICIAL

Uma Ocupação Inicial representa o treinamento e a experiência de vida do seu personagem, antes do início da campanha.

Um herói pode ter outros trabalhos e carreiras, à medida em que a campanha se desenvolve, mas os benefícios de uma ocupação inicial são aplicáveis apenas uma vez: no momento em que ele adota um Kit de Personagem, ou seja, quando ele é criado.

Algumas das ocupações apresentadas aqui podem adicionar um custo extra ao Kit de Personagem escolhido, devido ao número de Especializações oferecidas.

A escolha de uma ocupação deve ser sempre autorizada pelo Mestre.

Requisitos e Especializações

Muitas das ocupações iniciais possuem um pré-requisito que deve ser preenchido antes do personagem selecionar aquela ocupação. Caso não possua a Vantagem Recursos, significa que o personagem está desempregado. Portanto possuir esta Vantagem é opcional.

As ocupações oferecem um número de Especializações que você poderá escolher. Estas, serão consideradas como se fossem, para todos os efeitos, do seu Kit de Personagem.

Acadêmico (+1 pt.)

Acadêmicos incluem bibliotecários, universitários, arqueólogos, sábios, professores, educadores, e outros profissionais da educação.

Requisitos: 23 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Ciências (qualquer uma), Idiomas (qualquer uma), Informática, Interrogatório, Redação.

Acomodado (+0 pts.)

O acomodado geralmente recebe dinheiro fluente de aluguéis ou herança. O típico acomodado não possui uma profissão, tem poucas responsabilidades, mas pelo menos uma causa à qual dedica seu tempo. Esta causa pode ser uma causa filantrópica, um ideal, uma causa justa que valha a pena ser defendida, ou apenas uma paixão por aproveitar a vida ao máximo sem se preocupar com nada.

Requisitos: 18 anos ou mais; Recursos (Remediado).

Especializações: Escolha uma da lista a seguir: Jogos, Intimidação, Montaria, Idiomas (qualquer um).

Agente da Lei (+0 pts.)

O agente da lei inclui tropas estaduais, policiais uniformizados, policia federal, membros de esquadrão de forças especiais como a SWAT, e da polícia militar.

Requisitos: 20 anos ou mais; Arma Viva ou Usar Armas Comuns (Modernas); Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Condução (automóveis), Diplomacia, Interrogatório.

Atleta (+1 pt.)

Incluem atletas amadores de qualidade olímpica, atletas profissionais de todos os tipos, incluindo ginastas, levantadores de peso, lutadores, boxeadores, artistas marciais, nadadores, skatistas, e todos aqueles que se engajam em algum esporte competitivo.

Requisitos: F2 ou H2; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha três de Esportes.

Astro (+0 pts.)

O astro é qualquer um que, por algum motivo, tornou-se o alvo do olho público. Dizem que todos tem seus 15 minutos de fama. O astro estica esses 15 minutos e faz deles sua carreira. Atores, mestres do entretenimento de todos os tipos, jornalistas de radio e televisão, personalidades, todos estes caem na ocupação de astro.

Requisitos: 15 anos ou mais; Recursos (Classe Média); Boa Fama.

Especializações: Escolha uma da lista a seguir: Atuação, Instrumento Musical, Diplomacia, Disfarce, Lábia.

Aventureiro (+0 pts.)

Aventureiros incluem acrobatas profissionais, caçadores de fim de semana, caçadores de relíquias, exploradores, entusiastas de exportes radicais, cientistas de campo, caçadores de emoções, e outros que adoram encarar o perigo pelas razões mais variadas.

Requisitos: 15 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Alpinismo, Ciências Proibidas, Condução (automóveis), Furtividade, Lábia, Intimidação, Montaria, Natação, Primeiros-Socorros, Sobrevivência (qualquer uma).

Colarinho Azul (+1 pt.)

Ocupações de colarinho azul incluem serviço em fábricas, trabalhos em serviços de comida, construção, serviços industriais, taxistas, carteiros, e outros trabalhos que não sejam trabalhos de escritório.

Requisitos: 18 anos ou mais; Recursos (Duro).

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Alpinismo, Condução (automóveis), Doma, Eletrônica, Intimidação, Mecânica, Montaria.

Colarinho Branco (+0 pts.)

Trabalhadores do colarinho branco são todos aqueles que trabalham em escritórios, como secretárias, advogados, contadores, agentes de seguradoras, pessoal de bancos, conselheiros financeiros, preparadores fiscais, atendentes, pessoal de vendas, servidores públicos, e uma variedade de gerentes, caem no escopo do colarinho branco.

Requisitos: 23 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Contabilidade, Diplomacia, História, Informática, Legislação.

Criativo (+1 pt.)

A ocupação de criativo abrange artistas de todos os tipos, que transformaram sua criatividade em uma profissão. Ilustradores, copistas, cartunistas, artistas gráficos, novelistas, colunistas, atores, escultores, designers de jogos, músicos, roteiristas, fotógrafos, publicitários, e web designers, todos caem nesta ocupação.

Requisitos: 15 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Atuação, Ciências Proibidas, Disfarce, Falsificação, Lábia, Informática, Redação.

Criminoso (+0 pts.)

Esta ocupação ilícita revela um histórico no lado oposto da lei. Esta ocupação inclui artistas da enganação, ladinos, ladrões, soldados de famílias do crime, membros de gangues, ladrões de banco, e outros tipos de carreiras criminosas.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha duas da Perícia Crime.

Doutor (+0 pts.)

Um doutor geralmente é um médico geral ou especialista, cirurgião ou psiquiatra.

Requisitos: 25 anos ou mais; Recursos (Classe Média ou Remediado).

Especializações: Escolha duas da Perícia Medicina.

Empreendedor (+0 pts.)

O empreendedor tem uma obsessão em ser seu próprio chefe. Eles acreditam neles mesmos, tem muita autoconfiança, e a habilidade de conseguir os fundos necessários para bancar sua mais nova aventura no mercado dos negócios. Estes patrões têm uma aptidão para planejar novos negócios, colher recursos, e iniciar um novo negócio a partir do zero. Eles raramente se concentram em um só local, uma vez que assim que as coisas estejam andando, eles se concentram em um novo negócio.

Requisitos: 18 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Diplomacia, Jogos, Lábia.

Estudante (+1 pt.)

O estudante pode ser um colegial, universitário ou graduado. Ele pode estar em um seminário, uma escola militar, ou uma instituição privada. Se você selecionar estar ocupação para um universitário, escolha também o curso da graduação.

Requisitos: 15 anos ou mais.

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Artes (qualquer uma), Ciências (qualquer uma), Informática.

Militar (+0 pts.)

Esta ocupação abrange as forças armadas, incluindo o exército, a marinha e a aeronáutica, além de vários esquadrões de elite, como os Focas, os Guardas Florestais e as Forças Especiais.

Requisitos: 18 anos ou mais; Recursos (Duro ou Classe Média); Usar Armas Modernas.

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Alpinismo, Condução (automóveis), Furtividade, Natação, Navegação, Sobrevivência (qualquer uma).

Rastreador (+0 pts.)

Inúmeras ocupações cabem aqui nesta descrição, incluindo repórteres investigativos, foto jornalistas, investigadores particulares, detetives de polícia, criminologistas, agentes de espionagem, e outros que usam suas habilidades para encontrar evidências e analisar pistas.

Requisitos: 23 anos ou mais; Arma Viva ou Usar Armas Modernas; Recursos (Duro ou Classe Média).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Falsificação, Informática, Interrogatório, Rastrear, Redação.

Religioso (+1 pt.)

Sacerdotes ordenados de todas as religiões, teólogos, e especialistas em estudos das religiões, todos caem no ramo religioso.

Requisitos: 23 anos ou mais; Recursos (Duro).

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Ciências Proibidas, História, Religião.

Rural (+0 pts.)

Trabalhadores rurais, caçadores e outros que ganham a vida em comunidades rurais caem dentro desta categoria.

Requisitos: 15 anos ou mais; Recursos (Duro).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Acrobacia, Alpinismo, Condução (automóveis), Doma, Mecânica, Montaria, Natação, Sobrevivência (qualquer uma).

Serviço de Emergência (+0 pts.)

Trabalhadores de resgate, bombeiros, para-médicos, especialistas em lidar com materiais perigosos, e médicos treinados para emergências, caem nesta categoria.

Requisitos: 18 anos ou mais; Recursos (Duro).

Especializações: Escolha duas da lista a seguir: Acrobacia, Alpinismo, Condução (automóveis), Informática, Natação, Primeiros-Socorros, Rastrear.

Técnico (+1 pt.)

Cientistas e engenheiros de todos os tipos cabem nesta ocupação.

Requisitos: 23 anos ou mais; Recursos (Classe Média).

Especializações: Escolha três da lista a seguir: Eletrônica, Informática, Mecânica, Química.

KITS AVANÇADOS

Kits Avançados oferecem uma nova maneira de personalizar um personagem. O jogador pode escolher adicionar um outro Kit ao seu personagem, juntamente ao já possuído, somando mais habilidades e tornando o seu herói (ou vilão) ainda mais único e especial. Se um Kit era tratado como uma Vantagem/Desvantagem Racial, Kits Avançados funcionam mais ou menos com uma Vantagem Condicional.

A aquisição de um Kit Avançado é opcional e sempre com a autorização do Mestre. Um Kit Avançado só pode ser adquirido por personagens que já possuam um Kit anterior, porém um personagem de 5 pontos recém-criado (possuindo ou não um Kit) não pode assumir diretamente um Kit Avançado, mesmo que atenda aos Requisitos. Isto deve acontecer durante uma campanha.

Requisitos

Um Kit Avançado não possui um custo em pontos, porém eles somente podem ser adotados em conjunto com uma certa Característica, Vantagem/Desvantagem ou Perícia/Especialização. Alguns dos Kits apresentados a seguir podem até mesmo ser proibidos para certas Vantagens ou Desvantagens.

Vantagens

Kits Avançados também podem oferecer bônus em Características, Vantagens e/ou Especializações gratuitamente; uma vez que você satisfaça os Requisitos, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns Kits Avançados também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o Kit, nem tem a obrigação de comprá-las – mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor.

Muitos Kits Avançados também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem nesse trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Kits Avançados também podem trazer Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um Kit Avançado.

Magias Iniciais

Todo personagem com acesso a poderes mágicos arcanos, divinos ou psíquicos já começa conhecendo certa quantidade de magias. Quando este tópico diz “padrão”, as Magias Iniciais serão as seguintes, dependendo do tipo:

Magias Arcanas: Ataque Mágico; Aumento de Dano; Camuflagem de Sombras; Cancelamento de Magia; Corpo Elemental; Criar Água; Criar Comida; Criar Fogo; Criar Luz; Criatura Mágica; Detecção de Magia; Detectar Passagens Secretas; Flecha Elemental; Força Mágica; Ilusão; Invisibilidade; Proteção Mágica; Proteção Contra o Elemento; Transporte.

Magias Divinas: Água Abençoada; Água Profana; Criar Água, Criar Comida; Cura Elementar; Cura Mágica; Cura Sagrada; Esconjuro de Mortos-Vivos; Escudo da Fé, Paralisia; Profanar, Raio Sagrado; Santuário; Toque Doloroso; Toque da Ferrugem; Virtude.

Poderes Psíquicos: Alucinação; Armadura Mental; O Canto da Sereia; Confusão; Contra-Ataque Mental; Desmaio; Fúria Guerreira; Impulso; Manipulação de Resultados; Pânico; Sono; Telecinese.

Dentre elas, um personagem poderá escolher 6 como sendo as suas primeiras magias, mas ele ainda pode aprender de forma normal quaisquer outras magias que não façam parte da lista. O aprendizado e descoberta de novas magias está entre os maiores objetivos de todo personagem conjurador.

O fato de conhecer as Magias Iniciais NÃO significa que o personagem seja automaticamente capaz de lançá-las. Para isso ele deve também satisfazer as exigências de cada magia.

Acólito

Requisitos: Ciências Proibidas, Religião, Clericato.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: Fetiche (símbolo sagrado); só pode lançar magias divinas.

O cigano misterioso. A jovem wicca. Este tipo de herói se especializou no entendimento e prática das forças ocultas e fenômenos inexplicáveis do mundo. Com o estudo árduo, ele dominou a pouca magia que existe no mundo de hoje, através de livros antigos e rituais proibidos que, muitas vezes envolvem pactos com entidades desconhecidas. O Acólito então atua como servo dessa entidade, recebendo poderes mágicos que desafiam a compreensão humana em troca da realização de missões.

Muitos Acólitos são malignos: atraídos pela ambição e ganância, fazem pactos com entidades diabólicas e aceitam cometer qualquer crime em troca de poder mágico. Mas os Acólitos podem ser tão variados quanto aqueles a quem obedecem. Existem alguns a serviço de entidades das mais variadas culturas (egípcia, asteca, nórdica, etc), bem como outros que servem aos astros do universo (Sol, Lua, etc). Portanto, Acólitos também podem ser nobres e benignos.

Muitas vezes o Acólito deve cumprir certos votos ou compromisso para receber as graças da entidade a quem serve. Entidades malignas podem exigir coisas humilhantes, criminosas e até sacrifícios humanos. Entidades benignas, por outro lado, costumam ordenar que o Acólito realize missões variadas em conjunto com outros heróis aventureiros. Mas vale lembrar que nem sempre o Acólito tem total conhecimento sobre as intenções ou a identidade de seu senhor: pode ser que ele acredite estar servindo a uma alma nobre e generosa, quando na verdade está atuando como espião para um ardiloso espírito ou demônio disfarçado.

Obviamente, o Acólito e seu senhor têm uma forte ligação sobrenatural: a entidade sempre sabe em que direção e distância o seu servo está, e também que tipo de emoção está sentindo (apenas emoções, não pensamentos). Devido a essa ligação, a entidade pode socorrer o Acólito em caso de emergência – ou castigá-lo em caso de desobediência.

Estes conjuradores devem possuir um objeto simbólico que representa sua devoção à sua divindade. O Acólito precisa desse objeto (pequeno, de peso desprezível) para conjurar suas magias. Os efeitos são os mesmos da Desvantagem Fetiche.

Acólitos somente podem lançar magias divinas.

• **Magias Iniciais:** padrão.

O Acólito pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Alcance Divino:** com esta habilidade, o Acólito pode lançar uma magia que possua Alcance "apenas ao toque" a até 9m de distância.

• **Fanatismo:** devido à sua crença de que o verdadeiro poder vem dos deuses, o Acólito recebe um bônus de +2 para resistir aos efeitos de magias arcanas e poderes psíquicos lançados contra ele.

Acrobata

Requisitos: H2, Aceleração, Perito (Acrobacia).

Vantagens: bônus de +1 em Esquivas (veja a seguir).

Desvantagens: nenhuma.

Alguns aventureiros são mestres na agilidade, capazes de fazer proezas inimagináveis com o próprio corpo. O Acrobata é o artista da esquiva e do movimento improvável e surpreendente. Eles usam suas habilidades por esporte, para entreter... ou para sobreviver. Eles trazem para o combate corpo-a-corpo uma capacidade extraordinária de se desviar de ataques, muitas vezes de forma inusitada. Tanto pode ser um artista de circo ou um ginasta que, pela força das circunstâncias, é obrigado a usar suas habilidades para o combate. Tente acertá-lo... se puder!

O Acrobata, devido à sua agilidade, recebe um bônus de +1 quando realiza Esquivas), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura média ou pesada ou se estiver carregando peso além de sua capacidade. Esse bônus é cumulativo apenas com a sua Aceleração.

O Acrobata pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

• **Flip:** o Acrobata pode se levantar, caso derrubado, como uma ação livre.

• **Esquiva Superior:** o Acrobata pode evitar ataques mágicos ou incomuns de maneira extraordinária. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exijam um teste de Esquiva para meio dano. Esta habilidade só pode ser usada quando o Acrobata usa armaduras leves ou nenhuma armadura.

• **Evasão Extraordinária:** sempre que um ataque ofereça a chance de um teste de Esquiva para sofrer metade do dano, o Acrobata não sofre nada em caso de sucesso. Caso falhe na Esquiva o Acrobata sofre apenas metade do dano. Funciona apenas se ele estiver usando uma armadura leve ou se estiver sem armadura. Exigências: Esquiva Superior.

Artista Marcial

Requisitos: F2, H2, Acrobacia, Arma Viva.

Vantagens: bônus de +1 em Esquivas (veja a seguir).

Desvantagens: nenhuma.

Aqueles que seguem o caminho do guerreiro, do treinamento árduo, da disciplina do corpo e da mente para torná-los um só, e então serem reconhecidos como mestres...

O Artista Marcial é o guerreiro do mundo moderno, aquele que transforma os próprios punhos e pés em armas mortais. Treinados por mestres em templos e dojos, ou simplesmente vagando pelo mundo em busca de aprendizado, eles aperfeiçoam suas técnicas em busca da suprema perfeição. Tanto pode ser o perigoso guarda-costas de um chefão do crime organizado, quanto o andarilho desconhecido que surge para fazer justiça com os punhos. O Artista Marcial é um sujeito tranqüilo... e infalível.

O Artista Marcial possui uma grande velocidade para desviar ataques, recebendo um bônus de H+1 quando realiza Esquivas (não cumulativo com Aceleração, Noção do Perigo e/ou Teleporte), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura média ou pesada ou se estiver carregando peso além de sua capacidade.

O Artista Marcial pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Atordoante:** o Artista Marcial recebe os benefícios da Vantagem Ataque Especial (Atordoante) quando luta desarmado.

• **Punho de Ferro:** usando esta habilidade, o Artista Marcial ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico se lutar desarmado. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM rolando ou não o Acerto Crítico.

• **Rajada de Golpes:** o Artista Marcial recebe os benefícios da Vantagem Ataque Múltiplo, porém ele recebe um bônus de H+2 quando a utiliza, podendo realizar dois ataques além de sua Habilidade normal. Este poder somente funciona com ataques desarmados (ou com armas que permitam usufruir dos benefícios de Grito de Kiai) e consome 1 Ponto de Magia para cada golpe.

Caçador de Recompensas

Requisitos: F1, H2, Interrogatório, Rastrear, Furtividade.

Vantagens: pode comprar Investigação por 2 pontos.

Desvantagens: Devoção (veja descrição).

O Caçador de Recompensas é um aventureiro especializado na perseguição e captura (ou eliminação) de seu alvo, quase sempre a serviço de um contratador. Muitos são malignos, caçando ou matando sem distinção para quem pagar melhor — mas outros são heróis honrados que não matam vítimas inocentes, não aceitam contratos "sujos" (rapto, sabotagem, assassinato...) e não trabalham para vilões, não importando a quantia oferecida como prêmio.

Seja bom ou mau, todo Caçador de Recompensas segue um código de conduta próprio: uma vez que aceite um contrato, ele vai devotar todas as suas energias apenas na direção desse objetivo (em regras, ele sofre os redutores normais por Devoção quando faz qualquer coisa que não seja ligada a seu contrato atual).

Devido ao seu treinamento e empenho de cumprir seu objetivo, o Caçador de Recompensas está sempre atento aos possíveis rastros deixados pelo seu alvo, como se possuísse a Vantagem Ver o Invisível (de Sentidos Especiais), porém o efeito apenas se aplica em ver os rastros deixados e não em ver coisas ou criaturas realmente invisíveis.

Em vez de uma única pessoa, o Caçador de Recompensas pode ter como alvo um grupo pequeno (com um número máximo de membros igual ao dobro de sua Habilidade) ou um grupo grande (como uma raça ou espécie inteira).

Todo Caçador de Recompensas pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Bônus de Alvo:** o Caçador de Recompensas recebe um bônus de H+2 em todos os testes de combate (apenas quando luta pessoalmente contra seu alvo atual) e em todos os testes de Perícias/Especializações (apenas quando envolvem seu alvo atual). Em caso de perseguir um grupo pequeno ou grande, o bônus cai para H+1.

• **Mover-se como o Vento:** o Caçador de Recompensas passa a ignorar a Penalidade de Habilidade imposta por armaduras no cálculo do Movimento e em testes de Furtividade (Super Manual 3D&T Turbo – pág. 51).

• **Rastreio Aprimorado:** com esta habilidade (e com o teste adequado), o Caçador de Recompensas sempre consegue encontrar o rastro de uma criatura, mesmo que esta esteja sob influência da magia Despistar.

Caçador do Sobrenatural

Requisitos: F1, H2, Ciências Proibidas, Rastrear.

Vantagens: recebe um bônus de H+1 e FA+1 quando luta com seres de origem sobrenatural; bônus de H+1 em testes de Perícias/Especializações quando envolvem seres sobrenaturais.

Desvantagens: nenhuma.

Existem aqueles que, após o contato com o sobrenatural, tiveram suas vidas mudadas. Mas existem aqueles que tiveram contato com o sobrenatural e passaram a caçá-lo!

O Caçador do Sobrenatural é um indivíduo que descobriu que fantasmas, vampiros, lobisomens, demônios e outros seres sobrenaturais existem, e são um perigo para a humanidade. Desde então, transformou sua vida em uma cruzada para exterminar essas criaturas. Com o tempo tornou-se exímio no que faz, um profissional em destruir os perigos que se escondem nas sombras, ameaçando o mundo que ignora sua existência.

O Caçador do Sobrenatural pode ser alguém que perdeu um ente querido por culpa dos monstros, tornando-se aquilo que é; ou alguém que traz em seu corpo a marca do primeiro encontro com o sobrenatural; ou simplesmente o herdeiro de uma longa linhagem de homens e mulheres que há gerações caçam e exterminam o mal.

O Caçador do Sobrenatural é um profundo estudioso. São muitas as lendas, superstições e inverdades sobre seres incomuns. O sucesso de sua caçada (sem falar em sua própria vida!) dependem de separar o verdadeiro do falso. O alho repele vampiros? Balas de prata matam lobisomens? Símbolos sagrados afastam zumbis? Água benta fere demônios? Tantos estudos mostram apenas que cada ser sobrenatural é único, com seus próprios poderes e fraquezas — então o Caçador deve estar preparado para a maior variedade possível de situações. Ele tenta se armar com fogo, magia e armas mágicas, pois sabe que alguns seres só podem ser feridos assim. Sempre traz consigo algum alho e frascos arremessáveis de água benta, pois suspeita que alguns vampiros e demônios realmente são afastados por essas coisas.

O Caçador sabe que fantasmas não podem ser destruídos completamente — apenas detidos por algum tempo. Cabe a ele investigar as causas do seu tormento e ajudá-lo em seu caminho para o descanso eterno. Assim, este personagem está sempre em contato com histórias tristes e carregadas de sofrimento.

Caçadores do Sobrenatural podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Bônus de Alvo:** o Caçador, como uma ação completa, pode designar um indivíduo ou uma criatura específica como alvo. Ele gasta 1 PM para selecionar o alvo, e a partir daí receberá um bônus de FA+2 quando lutar contra esse alvo em particular. O Caçador do Sobrenatural não necessita conhecer o alvo pessoalmente e pode saber sobre ele apenas através de suas ações ou descrição. O Caçador do Sobrenatural não pode selecionar um alvo quando ele ou o alvo estiverem em combate. Quando um alvo é escolhido, o Caçador precisa esperar 24 horas antes de escolher um novo alvo.

• **Golpe Espiritual:** os fantasmas, por serem imateriais, estão entre os mais poderosos tipos de seres sobrenaturais, e os mais difíceis de destruir. Com esta habilidade, o Caçador pode concentrar na arma sua força de vontade de tal forma que ela vai ferir um fantasma! Seus ataques com armas normais (ou desarmado) vão provocar dano como se fossem mágicas. Essa habilidade funciona APENAS contra fantasmas e outras criaturas imateriais.

• **Expulsão:** o Caçador poderá selecionar uma (e apenas uma) das seguintes magias: Esconjuro de Mortos-Vivos ou Exorcismo. Após feita a escolha ele será capaz de lançar a magia pelo seu custo normal em PMs, podendo até mesmo aumentar o Focus da magia (no caso de Esconjuro de Mortos-Vivos) pelo custo em Pontos de Personagem.

Celebridade

Requisitos: Perito (Atuação, Canto ou Instrumento Musical), Diplomacia, Boa Fama.

Vantagens: veja a seguir.

Desvantagens: nenhuma.

Nem todos os aventureiros usam força bruta, agilidade ou astúcia para vencer. Alguns usam a força de sua personalidade, seu charme e talento. Eles chegam ao coração das pessoas para impressionar aliados e intimidar inimigos.

Celebridades são heróis que escolheram o caminho da fama, dos holofotes. Eles buscam se tornar populares em todo país e, quem sabe, no mundo todo – pois assim podem conseguir os meios para realizar suas verdadeiras missões.

Uma Celebridade usa a fama e a força de sua presença para atingir seus objetivos. Enquanto muitos aventureiros agem secretamente, buscam a discrição, a Celebridade segue o caminho oposto – usando a notoriedade como sua principal arma. Tanto que pode ser um sedutor playboy multimilionário que busca o perigo e uma vida de aventura, quanto uma super top model que tem uma vida dupla secreta. Quem poderá resistir a esse sorriso encantador?

Uma Celebridade recebe um bônus de +1 em testes de Lábia, Diplomacia e Sedução (cumulativo com Perito).

A Celebridade pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Acesso Ilimitado:** quando outras pessoas normalmente precisam fazer um teste de Lábia ou Diplomacia para passar uma conversa, ou fazer uma malandragem, para entrar em uma festa particular ou um evento somente para convidados, a Celebridade pode diminuir em uma categoria a dificuldade do teste. Por exemplo, se o teste for Difícil, passa a ser Normal; se for Normal passa a ser Fácil; se o teste já era Fácil, a Celebridade obtêm sucesso automaticamente.

Quando uma Celebridade compra um ingresso para um show, ou uma passagem de avião, navio, etc... ela pode fazer um teste de Diplomacia ou Lábia para ter uma melhoria de comodidade. As dificuldades são estas:

Fácil: de quarto de hotel para suíte.

Normal: de entrada comum de concerto ou teatro para acesso aos bastidores.

Difícil: de classe econômica para primeira classe.

• **Sorriso Encantador:** a Celebridade desenvolve tal força de magnetismo pessoal que pode convencer um único alvo a respeitá-la como um amigo confiável (se o alvo estiver no momento sendo ameaçado ou atacado pela Celebridade ou seus aliados, esta habilidade não funciona). Esta habilidade funciona como a magia O Canto da Sereia mas o alvo faz um teste de R-1 para evitar ser persuadido pelas palavras e ações da Celebridade.

Qualquer ação feita pela Celebridade ou por seus aliados que ameace o alvo quebrará o ânimo e irá clarear a mente do alvo. Caso contrário, o alvo continuará encantado por 2 minutos por ponto de Habilidade da Celebridade. Usar esta habilidade consome 1 Ponto de Magia.

• **Atuação Incitante:** a força de magnetismo pessoal da Celebridade aumenta ao ponto de poder incitar uma única emoção de sua escolha (veja a seguir) em um alvo.

Para usar essa habilidade, a Celebridade deve gastar 1 Ponto de Magia. A emoção que ela incita afeta um alvo (um PdM) a até 4,5m da Celebridade (ou até 4,5m de uma TV, rádio ou telefone que transmita a atuação da Celebridade). A atuação requer uma ação completa e afeta o alvo por 1d rodadas. O alvo faz um teste de R-1. Se o alvo for bem sucedido no teste, ele fica imune à incitação da atuação. Se o alvo falhar, ele reage à emoção como descrito a seguir:

Desespero: efeitos idênticos à magia Desespero*.

Esperança: efeitos idênticos à magia Bênção Divina*.

Fúria: efeitos idênticos à magia Fúria Guerreira*.

Cientista

Requisitos: 3 Especializações de Ciências e 3 de Máquinas (sendo que uma delas é Engenharia), Genialidade ou Perito (em alguma das Especializações de Ciências ou Máquinas); proibido para personagens com Inculto.

Vantagens: veja a seguir.

Desvantagens: nenhuma.

O Cientista aventureiro não é apenas um profissional de jaleco e cabeça cheia de fórmulas! São aqueles que dominaram o conhecimento científico a ponto de transformar qualquer objeto mundano na solução salvadora de uma situação desesperada, ou então em uma arma mortífera...

O Cientista é o gênio da ciência, capaz de usar seus conhecimentos e capacidades das maneiras mais imprevisíveis. Ele é, ao mesmo tempo, a renomada autoridade em seu campo de conhecimento e também o inventivo companheiro que, com um improviso pode salvar sua vida... ou toda a humanidade! Ele pode ser tanto o famoso especialista mundialmente conhecido, quanto o gênio anônimo que trabalha em algum projeto secreto governamental. Mas que diabos ele pretende fazer com uma casca de banana e um alfinete?

O Cientista prefere realizar esquivas e defesas baseadas em cálculos matemáticos para amenizar ou neutralizar os ataques recebidos. Ao custo de 1 PM ele pode acrescentar um bônus de +2 quando for calcular sua FD (cumulativo com qualquer outro bônus similar que já possua), porém ele perde esse bônus se, por algum motivo, não puder utilizar sua Habilidade no cálculo.

O Cientista também pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Improvisação Científica:** o Cientista possui a habilidade de improvisar soluções usando objetos comuns e conhecimento científico. Esta habilidade leva o Cientista a construir aparelhos e ferramentas rapidamente e facilmente em situações dramáticas, mas eles têm duração limitada.

Gastando 1 PM e combinando objetos comuns com um teste de Engenharia, o Cientista pode construir uma ferramenta ou dispositivo para lidar com qualquer situação. A dificuldade do teste depende do que o Cientista pretende construir e dos objetos que ele terá a disposição.

Somente objetos que podem ser usados mais de uma vez podem ser improvisados.

Dispositivos eletrônicos, ferramentas especiais, armas, dispositivos mecânicos e outros mais podem ser construídos com a improvisação científica. Leva uma ação completa para fazer um objeto com a improvisação científica. O objeto, quando colocado em uso, dura um número de rodadas igual ao valor de Habilidade do Cientista, ou até o fim do encontro em andamento, antes dele se desmantelar. O objeto não pode ser reparado.

• **Sobrevivência Inteligente:** o Cientista pode, como uma ação livre, gastar 1 PM para reduzir o dano recebido por um único ataque ou efeito em 4 pontos.

• **Arma Inteligente:** o Cientista realiza cálculos mentais no momento do combate, sabendo assim onde atingir o seu oponente para causar um dano um pouco mais agravado. Com esta habilidade, o Cientista seleciona uma arma que saiba usar e que possa ser usada com uma só mão. Com esta arma selecionada, o Cientista recebe um bônus de FA+2 quando a utilizar em combate.

Espião

Requisitos: F2, H2, Perito (Lábia), Diplomacia, Disfarce, Falsificação e Interrogatório.

Vantagens: pode comprar Invisibilidade por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Seja em tempos de guerra ou de paz, a espionagem é uma atividade vital. Governantes procuram saber o que ocorre nos países vizinhos. Generais buscam descobrir sobre as condições das tropas inimigas. Comerciantes de todos os tipos desejam saber sobre os negócios de seus concorrentes.

Espiões são aventureiros especializados em infiltração: eles invadem lugares altamente protegidos para colher informações secretas e transmiti-las a seus contratadores. Algumas missões podem durar apenas uma noite: outras podem ocupar o Espião durante meses — ou anos! —, enquanto ele vive uma identidade secreta.

Um Espião procura manter sua verdadeira profissão em segredo. Para isso ele simula ser um simples garçom, dançarina ou coisa parecida. Para diminuir as suspeitas e manter sua identidade em segredo, ele pode se aliar aos inimigos, que irão o subestimar até ser tarde demais. Enquanto ele estiver usando essa identidade falsa, ele recebe um bônus de +2 nos testes de Disfarces e +1 nos de Interrogatório e Lábia.

Quando um Espião quiser se livrar de uma identidade falsa e desenvolver uma nova, ele deve se preparar durante uma semana, praticando a entonação da voz e trejeitos do corpo para receber os bônus nas Especializações. Obviamente que uma identidade falsa não concede Vantagens, Desvantagens ou poderes adicionais, apenas o bônus mencionado anteriormente. Por isso o Espião deve ser cuidadoso ao criar uma identidade falsa, pois a ausência de certas habilidades poderão denunciá-lo.

O Espião não é necessariamente bom em combate: seu grande objetivo é agir sem ser notado. Quando descoberto, em geral ele tenta eliminar qualquer testemunha que o tenha visto — ou, se isso não for possível, fugir. O mais comum é que Espiões trabalhem para um único patrono; ninguém confia em Espiões autônomos, pois eles tendem a mudar de lado ao simples tilintar das peças de ouro...

Espiões podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Furtivo:** caso o Espião consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Espião pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam “vivas”, ou que não possuam áreas vitais anatomicamente “normais” (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

• **Esquiva Superior:** o Espião pode evitar ataques mágicos ou incomuns de maneira extraordinária. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exijam um teste de Esquiva para meio dano. Esta habilidade só pode ser usada quando o Espião usa armaduras leves ou nenhuma armadura.

• **Armadura Mental:** como na magia Armadura Mental, esta habilidade protege totalmente a mente do Espião contra efeitos telepáticos: enquanto estiver ativa, ele não será afetado por nenhuma magia que tenha Telepatia como exigência. A própria Vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele. Esta habilidade é sustentável, ou seja, o Espião deve gastar 1 PM por turno para mantê-la ativa.

Infiltrador

Requisitos: H2, Arrombamento, Perito (Furtividade).

Vantagens: veja a seguir.

Desvantagens: nenhuma.

Eles entram e saem de instalações de segurança e de lugares sob vigilância sem serem notados – e normalmente levando alguma coisa valiosa consigo...

O Infiltrador é o mestre da espionagem. Um especialista em burlar sistemas de segurança e vigilância para penetrar em áreas restritas, seja para resgatar, roubar, sabotar ou trocar algum item ou informação. Ele é um profundo conhecedor de alta tecnologia em segurança e um agente altamente treinado em furtividade e dissimulação. Pode ser tanto o misterioso ladrão de jóias procurado pela Interpol, quanto um habilidoso espião a serviço de seu país. Mas como ele conseguiu entrar ali?

Um Infiltrador possui uma espécie de sexto sentido que o alerta do perigo de armadilhas. Ele recebe um bônus +1 em Esquivas quando tenta desviar de uma armadilha acionada ou sensores de alarme. Todos os aliados do Infiltrador que estiverem a até 3m dele também recebem esse bônus (mesmo se eles já possuírem algum tipo de habilidade similar).

O Infiltrador pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Equipe de Infiltração:** o Infiltrador pode estudar uma pequena área (geralmente uma área de $3m^2$, como uma entrada ou um posto de guarda) para preparar a infiltração. Se o Infiltrador gastar uma hora estudando a área de uma distância de até 20m, ele recebe um bônus de +1 em seus testes de Acrobacia, Alpinismo, Armadilhas, Arrombamento e Furtividade naquela área durante as próximas 24 horas. Todos os aliados do Infiltrador que estiverem a até 10m dele também recebem esse bônus (os aliados não precisam estar presentes quando o Infiltrador estuda a área).

• **Deslocamento Extra:** o Infiltrador pode estimular seus aliados a agir imediatamente. Duas vezes por dia ele pode, como uma ação parcial, conceder uma ação parcial de movimento (e apenas de movimento) a qualquer um ou a todos os seus aliados que estiverem a até 10m dele. O aliado que for afetado por esta habilidade ganha este movimento extra imediatamente, agindo na sua respectiva ordem de Iniciativa. Esta habilidade não afeta a ordem de Iniciativa dos aliados, que continua normalmente após o Infiltrador tê-la utilizado.

• **Sem Vestígio:** um Infiltrador não deixa nenhum vestígio ou rastros (como se estivesse sob efeito da magia Despistar) quando usa qualquer uma das seguintes Especializações: Acrobacia, Alpinismo, Furtividade, Prestidigitação e Rastrear.

Investigador

Requisitos: H2, Interrogatório, Perito (Rastrear), Usar Armas Simples (Modernas – qualquer uma).

Vantagens: bônus de +1 em testes de Perícias (veja a seguir); pode comprar Investigação por apenas 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Ser um herói aventureiro também pode significar a busca pela solução de um crime ou a captura de um criminoso.

O Investigador é aquele que busca desvendar crimes ou encontrar pessoas desaparecidas – seja porque são vítimas, seja porque não desejam ser encontradas. Ele pode fazer isso em nome da lei, obedecendo ordens de seu contratador, ou então seguindo suas próprias crenças e convicções. Suas principais armas são sua mente dedutiva e seus contatos privilegiados, através dos quais consegue as pistas para montar a verdade por trás de um crime, ou então saber o paradeiro de um criminoso ou pessoa desaparecida. Pode ser um tenente-detetive da polícia, fiel a regulamentos, ou um detetive particular que faz tudo à sua maneira. Seja quem for, ele será incansável até encerrar o caso.

Fazendo um teste Normal de Interrogatório ao falar com as testemunhas de um crime, o Investigador compila um esboço de retrato mental do suspeito. Ele consegue imaginar sua descrição física, incluindo marcas distinguíveis e maneirismos evidentes, a partir dos relatos das testemunhas (sem precisar de suborno para esses testes). O Investigador pode melhorar ainda mais esse perfil com um teste Normal de Rastreio na cena do crime, ou investigando outra evidência ligada ao suspeito. Em caso de sucesso, ele combina os registros de testemunhas oculares com evidências forenses para desenvolver um perfil do modus operandi do suspeito. Isto fornece um bônus +1 em qualquer teste de Perícias feitos para descobrir qualquer evidência adicional, ou para de alguma maneira localizar e capturar o suspeito.

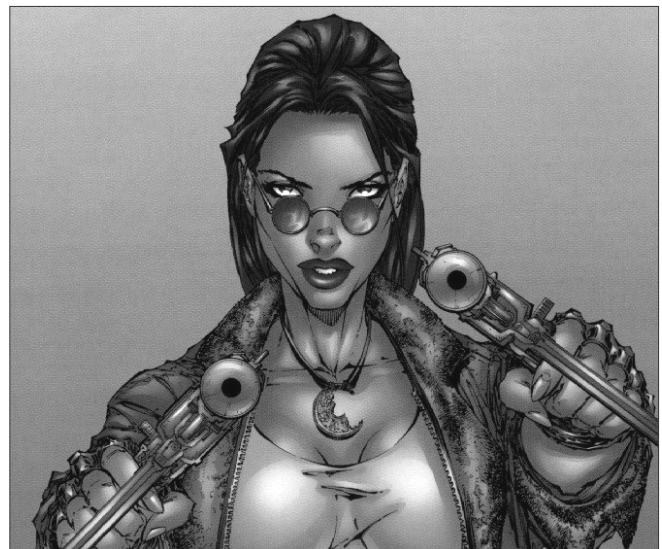
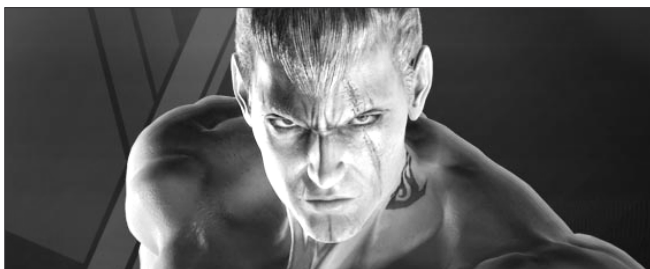
O Investigador pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Rastreio Aprimorado:** com esta habilidade (e com o teste adequado), o Investigador sempre consegue encontrar o rastro de alguém, mesmo que esteja sob influência da magia Despistar ou efeito similar.

• **Achar Pistas:** um Investigador que apenas passe perto de uma pista de um crime (até 3m) terá direito de realizar um teste de Habilidade para tentar encontrá-la como se ele a estivesse procurando. O Investigador teria que apenas estar ciente do crime ocorrido, e não necessariamente de seus detalhes. A pista não pode ter mais de uma semana.

• **Contatos:** um Investigador cultiva numerosos associados e informantes. Toda vez que o Investigador ganhar um contato (pois esta habilidade pode ser comprada diversas vezes), o Mestre deve criar um PdM para representá-lo. O jogador pode sugerir o tipo de contato que seu personagem deseja ganhar, mas ele será uma pessoa comum (um Civil feito com, no máximo, 4 pontos), não um personagem heróico.

Um contato não acompanhará um Investigador em missões ou arriscara sua vida (por isso não são Aliados ou Parceiros). Ele pode, entretanto, prover informação ou prestar um serviço qualquer (como fazer testes de Perícias/Especializações em favor do Investigador).

O Investigador não pode chamar o mesmo contato mais que uma vez por semana – e, quando ele chama o contato, uma compensação pode ser requerida por sua assistência. De modo geral, um profissional associado do Investigador não vai pedir compensação financeira, mas sim um favor. No entanto, contatos no submundo ou conexões das ruas normalmente pedem compensação financeira, e especialistas no uso de Perícias normalmente querem ser pagos por seus serviços.

Lutador de Rua

Requisitos: F2, H2, Intimidação, Interrogatório, Arma Viva.

Vantagens: bônus de +1 em Iniciativa (veja a seguir).

Desvantagens: nenhuma.

Quem conhece a "etiqueta" das ruas sabe que, em uma briga, não importa quem luta melhor. Só importa quem fica em pé no final...

O Lutador de Rua é o selvagem da selva urbana, aquele que faz o que deve ser feito à sua maneira: com a força e os punhos. Vivendo em meio aos que estão à margem da sociedade, o Lutador de Rua é um sujeito "durão", que aprendeu tudo do modo mais difícil e tem a vida como seu verdadeiro mestre. Ele pode ser o bêbado jogado em um canto do bar, ou o leão-de-chácara que está na porta – mas, acima de tudo, é o cara que nunca foge de uma boa briga. E aí, vai encarar?

Um Lutador de Rua sabe que um ataque pode surgir de qualquer canto, e que aquela conversa inofensiva poderá se tornar uma luta a qualquer instante. Devido a estar sempre preparado para o combate, o Lutador de Rua recebe um bônus de +1 em testes de Iniciativa.

O Lutador de Rua pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Furtivo:** caso o Lutador de Rua consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Lutador de Rua pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

• **Sabedoria das Ruas:** o Lutador de Rua sabe como se virar em ambientes urbanos perigosos. Ele recebe um bônus de +2 em testes de Interrogatório, Intimidação e Lábia quando atua nesse tipo de ambiente.

• **Fúria das Ruas:** em combate ou situações de tensão, um Lutador de Rua pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Lutador de Rua enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, o Lutador de Rua em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate. Este poder do Lutador de Rua é similar à magia Fúria Guerreira, que ele pode evocar sem atender às exigências, porém ainda pagando o custo de 2 PMs, e só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito dura até o fim do combate. Após isso o Lutador de Rua fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

Mago

Requisitos: Ciências Proibidas, Química e Arcano; Proibido para personagens com Inculto.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: só pode lançar magias arcanas.

A conquista do poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer magia verdadeira já é uma grande vitória.

Apesar do poder destrutivo de certas magias, o Mago típico não é um aventureiro combativo. Enquanto os punhos e as armas são reservadas aos de braço forte, a magia é própria para os de mente aguçada. Alguns aventureiros são agraciados com músculos e cérebro acima de média, de forma que podem dominar tanto a magia quanto as artes do combate. Mas estes são raros. Portanto, Magos em geral são fracos e inaptos para o combate físico. Mas, com seu poder, eles podem distorcer a realidade ou até mesmo invocar criaturas para lutar ou realizar façanhas físicas por eles.

Magos somente podem lançar magias arcanas (consulte o início deste capítulo).

• **Magias Iniciais:** padrão.

O Mago pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

• **Familiar:** é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com o Mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito provavelmente as do Mago serão superiores) e Vantagens. Exemplo: um Mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação (o Mago também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.

Familiares são extremamente cobiçados pelos Magos, sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares. Para cada mês de convivência com o Mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o animal se torna um familiar.

Estas são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares:

Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.

Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).

Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.

O Mago não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo.

Caso o Mago perca seu familiar, ele deverá ser bem sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Mago com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Mago não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada.

O Mago que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).

• **Falar com o Familiar:** com esta habilidade, o Mago pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum, porém outras criaturas não compreendem a conversa. Exigências: Familiar.

Médico

Requisitos: H2, Anatomia, Cirurgia, Primeiros-Socorros.

Vantagens: bônus de +1 em qualquer teste ligado à Perícia Medicina (cumulativo com a Vantagem Perito).

Desvantagens: nenhuma.

O Médico é um herói treinado especificamente para o tratamento emergencial de aliados em combate ou fora dele. Em qualquer sociedade ou período histórico, o Médico sempre foi uma profissão bastante requisitada. No campo de batalha os seus conhecimentos são ainda mais importantes. A medida em que o combate se torna mais intenso e pessoal, o trabalho do Médico também é intensificado.

O Médico deve sempre usar seus conhecimentos no intuito de salvar as vidas de seus companheiros feridos em batalha. Este tipo de personagem requer uma boa dose de companheirismo e bom senso, por parte do jogador, para ser completamente explorado em jogo.

Médicos podem comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

• **Tratamento Emergencial:** o Médico se torna mais eficaz no socorro de vítimas. Desta forma, com um teste Normal de Primeiros-Socorros, o Médico consegue recuperar uma quantidade de Pontos de Vida, de cada um de seus aliados, equivalente ao seu valor de Habilidade.

O Médico pode usar esta habilidade apenas uma vez, em cada um de seus aliados, durante um período de 24 horas. Um Médico pode aplicar este tratamento em outro Médico aliado, mas nunca em si próprio.

• **Tratamento Antitoxina:** o Médico se torna capaz de impedir o avanço de venenos e outras toxinas no organismo de uma vítima. Com um teste Normal de Primeiros-Socorros ele pode cancelar os efeitos de venenos, doenças, cegueira, paralisia e outros males que poderiam ser curados com a magia Cura Mágica (porém esta habilidade não recupera Pontos de Vida perdidos).

• **Milagre Médico:** o Médico pode salvar um personagem morto (que tenha tirado 6 em seu teste de morte). Se o Médico for capaz de administrar cuidados a até três rodadas após a morte da vítima, ele poderá fazer um teste Difícil de Primeiros-Socorros. Se tiver sucesso, o personagem morto poderá fazer um teste de Resistência para estabilizar seus ferimentos e automaticamente assumir o estado Inconsciente, porém ainda com 0 PVs.

Se o Médico falhar no teste de Primeiros-Socorros, a vítima não poderá ser salva. Exigências: Tratamento Emergencial e Tratamento Antitoxina.

Ninja

Requisitos: F2, H3, Acrobacia, Arma Viva, Perito (Furtividade).

Vantagens: pode comprar Invisibilidade por 1 ponto e Sobrevivência por 2 pontos; pode comprar armas orientais exóticas como se fossem comuns (veja a seguir).

Desvantagens: Código de Honra Ninja.

O Ninja é o misterioso espião e assassino da cultura oriental, altamente treinado em espionagem, artes marciais e filosofia. Graças a suas técnicas secretas de invisibilidade, muitos acreditam que ele tenha poderes mágicos — o que nem sempre é verdade. O grande poder do Ninja vem de sua astúcia e furtividade.

Os Ninjas se organizam em clãs com o objetivo de proteger suas famílias e comunidades.

A maior parte do povo oriental acredita que todos os Ninjas são malignos, devido aos seus métodos desonrados de combate. A verdade é que, embora muitos deles trabalhem hoje como assassinos contratados, existem outros que lutam em defesa dos oprimidos — um herói fora-da-lei, que enfrentava tiranos opressores.

O típico Ninja usa apenas seu traje de sombras e armas orientais versáteis, como a ninja-to, nunchaku, shurikens, etc. Para ele, qualquer arma oriental exótica (mas não armas que possuam versão oriental) pode ser comprada como arma comum. Também recorrem a recursos como veneno, pós químicos para cegar, lâminas de arremesso e outros meios. O Ninja é também habilidoso no uso de quase todos os tipos de arma.

O Ninja segue um código de honra próprio: uma vez que aceita uma missão, nunca vai abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário.

Ninjas podem comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Furtivo:** caso o Ninja consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ninja pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, ameböides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

• **Bônus Defensivo:** o Ninja possui uma grande velocidade para desviar ataques, recebendo um bônus de H+2 quando realiza Esquivas (apenas cumulativo com Aceleração), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura.

• **Bônus contra Venenos:** o Ninja, devido ao seu contato e treinamento com venenos, acaba tornando-se mais resistente aos seus efeitos. Ele recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para resistir aos efeitos de venenos, naturais ou mágicos.

Operativo

Requisitos: R2, H2, Furtividade, Perito (Rastreio), Usar Armas Simples (Modernas – qualquer uma).

Vantagens: veja a seguir.

Desvantagens: nenhuma.

Estes são heróis altamente treinados como agentes de campo, para agir em qualquer tipo de missão e prontos para enfrentar todo tipo de situação... e tudo isso dentro de um impecável terno Armani!

O Operativo é o superagente, o indivíduo que executa missões arriscadas e escapa com vida – seja para alguma agência de governo, seja a serviço de alguma organização ou mesmo de uma pessoa influente e poderosa. Suas tarefas variam desde simples obtenção de informações, passando pelo interrogatório, até a proteção de alguma pessoa importante. Pode ser tanto um agente do governo quanto um freelancer. Mas dificilmente ele estará agindo sozinho...

Um Operativo recebe um treinamento especial que o torna apto a enfrentar situações diversas. Ele recebe um bônus de +1 em testes das seguintes Especializações: Condução (automóveis), Disfarce, Falsificação e Intimidação.

O Operativo pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Ação Súbita:** o Operativo passa a reagir para o combate de forma mais rápida. Esta habilidade concede um bônus de +4 no teste de Iniciativa (não cumulativo com Teleporte, Aceleração e/ou Noção do Perigo) para situações de combate.

• **Ação Coordenada:** sempre que estiver em uma ação coordenada com outros operativos ou aliados, caso eles estejam no campo de visão e voz do Operativo (ou em contato via comunicadores), o Operativo fornece um bônus de FA+1 para todos os seus aliados (mas não ele mesmo). O Operativo precisa, para isso, gastar 1 Ponto de Magia e usar uma ação completa para dar ordens e direções. Esse bônus dura um número de rodadas igual à metade do valor de Resistência do Operativo (arredondado para baixo).

• **Escudo Vivo:** uma vez por rodada, se o Operativo estiver adjacente (a até 1,5m) a um aliado que está sendo alvo de um ataque direto corpo-a-corpo ou à distância (mas não com um efeito de área), o Operativo pode se sujeitar ao ataque no lugar do aliado e tentar absorver o dano recebido com sua FD. Você deve declarar que irá realizar esta manobra antes que o atacante role a FA. O Operativo não pode mudar a escolha de aliado enquanto durar o combate.

Piloto

Requisitos: H2, Perito (Condução ou Pilotagem).

Vantagens: bônus extra de +1 em testes de Condução ou Pilotagem; pode comprar uma Máquina (veículo) por apenas 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Esta é uma era motorizada. Alguns heróis não apenas se especializam em dirigir ou pilotar um veículo, mas fazem desse veículo sua maior arma contra os caras maus!

O Piloto é o mestre dos veículos, aquele que se tornou uno com sua máquina. No comando de um veículo ele é capaz de proezas inimagináveis, e a paixão pelo arrojo e a velocidade corre em suas veias. Ele ao mesmo tempo pode ser capaz de ludibriar qualquer perseguidor, quanto fazer um ataque mortal com seu veículo – e normalmente ele combina essas duas possibilidades.

Seja o implacável piloto do helicóptero da polícia, o famoso motorista de assalto a bancos, o dublê de cinema capaz de sobreviver a qualquer acidente, ou mesmo o "piloto topgun" da Força Aérea. Siga aquele carro!

Atenção: caso sua campanha não envolva perseguições de veículos e outras situações em que o Piloto possa empregar suas habilidades, este Kit Avançado não é recomendado para personagens jogadores.

• **Domínio do Veículo:** o Piloto reduz em uma categoria a dificuldade de testes de Condução e Pilotagem. Por exemplo, se o teste for Difícil, passa a ser Normal; se for Normal passa a ser Fácil.

• **Despistar:** sempre que estiver tentando fugir ou se esconder de outro veículo que o estiver perseguindo, um Piloto recebe um bônus de +2 em Furtividade, mas apenas em relação ao veículo que ele estiver conduzindo ou pilotando.

• **Ligação Relâmpago:** o Piloto consegue ligar o seu veículo de maneira assombrosamente rápida. Usando 1 PM, o Piloto reduz em uma categoria de ação o tempo para ligar um veículo. Por exemplo, se for preciso usar uma ação parcial para ligar determinado veículo, o Piloto gasta apenas uma ação livre para fazê-lo; se com outro veículo for preciso uma ação completa, o Piloto gasta então apenas uma ação parcial; e assim por diante.

Pistoleiro

Requisitos: PdF2, H2, Acrobacia, Prestidigitação, Tiro Carregável, Usar Armas Modernas (qualquer tipo de pistola ou revólver).

Vantagens: PdF+1 (veja descrição); pode comprar Tiro Múltiplo por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Alguns heróis não apenas se especializam no uso de uma arma de fogo pessoal, como também transformaram esta habilidade em um modo de vida. O Pistoleiro é o artista do tiro, aquele que se tornou uno com sua arma, e com ela é capaz de acertar qualquer coisa, sendo ao mesmo tempo exímio e mortal...

O Pistoleiro substitui o poder de fogo das armas automáticas pesadas, pela eficiência e precisão com uma arma de fogo pessoal. Tanto pode ser um assassino especializado, quanto um agente da lei bem treinado. Mas não duvide: ele nunca erra o alvo! E aí, você vai em frente e dar a ele esse gostinho?

O Pistoleiro recebe um bônus de +1 em seu PdF, mas apenas para o cálculo da distância de seus disparos.

Pistoleiros podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Recarga Rápida:** com esta habilidade, o Pistoleiro passa a recarregar suas pistolas ou revólveres mais rapidamente. Se a arma exige uma ação completa para ser recarregada, ele consumirá apenas uma ação parcial e, se a ação for parcial, passará a ser livre.

• **Ricochete:** gastando 1 PM, o Pistoleiro pode fazer suas balas de pistolas ou revólveres ricochetearem em algum obstáculo para acertarem seu oponente. O adversário recebe um redutor de -1 na Esquiva e FD quando recebe um ataque desse tipo. Deve haver um obstáculo imóvel ao alcance do ataque do Pistoleiro para que essa habilidade funcione.

• **Tiro Carregável Superior:** esta habilidade exige que você gaste 1 Ponto de Magia e também um turno inteiro se concentrando. No seu turno seguinte, faça seu ataque normal (podendo usar a manobra Ricochete), mas com PdF triplicado (somente para o dano). Exemplo: um Pistoleiro com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, em seu turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x3), total FA14.

Soldado

Requisitos: F2 (OU PdF2), H2, Usar Armas Simples e Comuns (Modernas).

Vantagens: FA+1 (veja a seguir).

Desvantagens: nenhuma.

Aqueles que se tornam profissionais da guerra, seja servindo ao seu país ou a eles próprios.

O Soldado é um profissional do combate armado, altamente treinado e preparado para enfrentar qualquer situação, em qualquer lugar do mundo onde suas habilidades forem necessárias. Especializado no combate tático, eles são a “espinha dorsal” dos melhores exércitos ou de qualquer força de segurança. Um Soldado tanto pode ser membro de uma das tropas de elite de um país, quanto um membro de algum famoso grupo de mercenários que luta para quem pagar seu preço. Mas podem ter certeza em relação a qualquer Soldado: ele sempre está pronto!

Quando adquire este Kit Avançado, o personagem deve selecionar uma arma que saiba manejar e assim receber um bônus de FA+1 quando a usar (pode ser aplicado em Ataques Desarmados). Este bônus é cumulativo com outras habilidades similares (como a do Combatente).

O Soldado pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Acerto Crítico Aprimorado:** usando esta habilidade, o Soldado ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando sua arma escolhida quando adquiriu o Kit. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM rolando ou não o Acerto Crítico.

• **Apoio Tático:** como uma ação parcial, o Soldado pode fornecer apoio tático a um único aliado (mas não ele mesmo) dentro de seu alcance de visão ou voz. Ou, como uma ação completa, o Soldado fornece apoio tático para todos os seus aliados (incluindo ele mesmo) dentro do alcance de sua visão e voz.

Esse apoio fornece um bônus de +1 na FA ou Esquivas (à escolha do Soldado), e dura um número de rodadas igual à metade do valor de Resistência do Soldado (arredondado para baixo).

• **Supremacia em Arma:** o Soldado recebe um bônus de +2 em sua FA quando usa a arma escolhida quando adquiriu o Kit. Esse bônus acumula-se com qualquer outro que ele já possuía por usar a arma em questão.

Telepata

Requisitos: Diplomacia, Interrogatório, Lábia, Telepatia.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: nenhuma.

O que aconteceria se você um dia acordasse e descobrisse que consegue ler a mente das outras pessoas? E o que é pior: a sua mente poderia estar sendo lida nesse instante! O Telepata é esse tipo de herói; um personagem com poderes mentais.

Psiquismo ou poderes psíquicos são habilidades da mente que vão despertando (ou que ele vai aprendendo a controlar) no decorrer da vida desse tipo de personagem.

A principal vantagem do Telepata é, sem dúvida, seu poder mental, por isso ele geralmente não entra em combate corpo-a-corpo, preferindo ficar à distância utilizando seus poderes para enfraquecer ou até mesmo incapacitar seus adversários.

Um personagem com o dom do psiquismo pode intensificá-lo mais tarde, usando seus Pontos de Experiência ganhos durante as aventuras para dominar outros poderes de sua mente.

Heróis Telepatas podem lançar somente Poderes Psíquicos (consulte o início deste capítulo).

• **Magias Iniciais:** padrão.

O Telepata pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

• **Resistência ao Medo:** com esta habilidade o Telepata recebe um bônus de +2 para resistir aos efeitos de qualquer forma de medo (mágica ou natural).

• **Poder Natural:** o Telepata pode escolher um de seus Poderes Psíquicos (que já seja capaz de lançar) e torná-lo uma habilidade natural, ou seja, poderá lançá-lo sem consumir Pontos de Magia. O Poder escolhido deverá possuir Focus igual ou inferior ao valor de Resistência do Telepata (por exemplo, um Telepata com R3 só poderá escolher um Poder Psíquico com Focus 3 ou menos).

• **Poder Maximizado:** o Telepata aprende a manifestar seus poderes mentais com efeito máximo. Sempre que o Telepata usa esta habilidade, os alvos de seus poderes recebem um redutor de -2 em seus testes para resistir aos efeitos, porém o custo em PMs do poder utilizado sobe em +3 pontos (se for um Poder Natural – veja a habilidade anterior – o custo será de 3 PMs para lançá-lo maximizado).

Vigilante

Requisitos: F1, H2, Interrogatório, Intimidação, Código de Honra dos Heróis e Noção do Perigo.

Vantagens: pode comprar Invisibilidade por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

O Vigilante é um justiceiro fora-da-lei. Seguindo um código de justiça próprio, ele age sem autorização ou permissão das autoridades para punir aqueles que considera malignos ou criminosos. Por esse motivo, embora muitos Vigilantes sejam heróis valorosos, eles são perseguidos por autoridades da lei.

Na maioria dos casos, o Vigilante adota esse tipo de vida devido a alguma terrível tragédia pessoal. Talvez ele tenha sido vítima de uma grande injustiça, e não teve a merecida ajuda da lei: uma esposa morta cujo assassino tenha sido libertado por falta de provas; um amigo que se suicidou após ter seus negócios destruídos por um concorrente desleal; um tirano que ameaça a segurança ou felicidade de sua família; etc. São muitos os motivos que levam alguém a ser um Vigilante.

Vigilantes utilizam métodos especiais para analisar a cena de um crime. Ele possui técnicas que permitem analisar pistas, descobrir boatos sobre o crime e identificar suspeitos. Uma vez no rastro de um crime, ele prende e interroga o suspeito até descobrir a verdade.

Um Vigilante pode trabalhar para um governante local ou para a força policial de uma cidade, estado ou país, mas outros podem ser detetives de aluguel. Porém outros são difíceis de diferenciar de um criminoso comum. Ele luta e pode até mesmo matar sem se importar com a autoridade ou a lei, seguindo seu próprio julgamento de certo ou errado.

Um Vigilante tende a se mostrar sombrio, amargo e com cara de poucos amigos.

Vigilantes podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Sabedoria das Ruas:** selecione uma cidade para ser a "área de atuação" do Vigilante. Enquanto estiver nessa cidade, o Vigilante recebe um bônus de +2 em testes de Lábia e Interrogatório. Se ele se deslocar para outra cidade, ele precisa de um mês para coletar informações antes de usar esta habilidade.

• **Achar Pistas:** um Vigilante que apenas passe perto de uma pista de um crime (até 3m) terá direito de realizar um teste de Habilidade para tentar encontrá-la como se ele a estivesse procurando. O Vigilante teria que apenas estar ciente do crime ocorrido, e não necessariamente de seus detalhes. A pista não pode ter mais de uma semana.

• **Mente Escorregadia:** esta habilidade representa a dificuldade em controlar a mente de um Vigilante. Caso o Vigilante for alvo de uma magia ou poder de controle mental e não conseguir resistir aos seus efeitos, ele poderá, no seu próximo turno, tentar um novo teste para negar o efeito da magia, porém ele receberá um bônus de +2 no teste. Ele terá o bônus apenas para essa nova tentativa.

Olá a todos.

Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.

Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (?!) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.

Mentira.

É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.

Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.

É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.

Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.

Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal “proibição”. Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.

Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.

Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.

Sendo assim...

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3a Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

Pronto. Melhor assim?

Abraço a todos.

Cassaro

ÍNDICE REMISSIVO

VOCÊ AINDA PODE SER UM
HERÓI
O SUPER MANUAL DO AVENTUREIRO
contém arquétipos de heróis e vilões
que você pode usar em seus jogos
de RPG ambientados em
cenários da era moderna.
Um suplemento indispensável
para o Super Manual 3D&T Turbo.
* Compatível com as regras
do Super Manual
3D&T Turbo e Booster.
* Novo método
para a construção de
Kits de Personagem.
* 20 Kits Avançados.
SUPER
MANUAL
3
D&T
TURBO
ATENÇÃO: este livro deve ser usado
em conjunto com o Super Manual
3D&T Turbo e Super 3D&T Booster.